1 ST PRINTING - MY

SEGA

# サービスマニュアル

- ご使用の前に、この＜取扱説明書＞をよくお読みのうえ、内容を理解してからお使いください。
- お読みになったあとも、本製品のそばなどに保管していつでも見られるようにしてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

MANUAL NO. 420 - 6218

# 目次

# １.取扱い上の注意

警告！

● 感電もしくはＩＣ基盤が故障する恐れがありますので、ＩＣ基板の組み込み及び取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。

● ＩＣ基板上に異物が乗っていたり、埃がついていたりすると回路のショート等の原因によりＩＣ基板が発熱し発火する恐れがあります。
ＩＣ基盤上はいつもきれいにしてください。

重要！

● 基板とコネクターとの接続は、完全に行ってください。
差し込みが不十分だとＩＣ基板等を破損する恐れがあります。

● ＩＣ基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。
ＩＣ基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターは使用しないでください。

● ＩＣ基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクタを基板に接続する際、ＩＣ基板に静電気を与えないでください。

● ワイヤーハーネスにボタン等を半田付けする際は
ＩＣ基板からワイヤーハーネスを外し、ＩＣ基板に熱を与えないようにしてください。

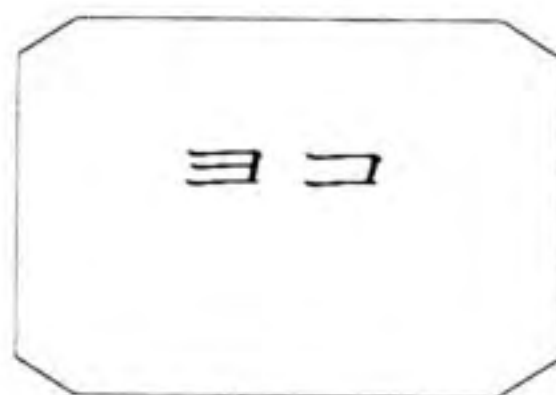
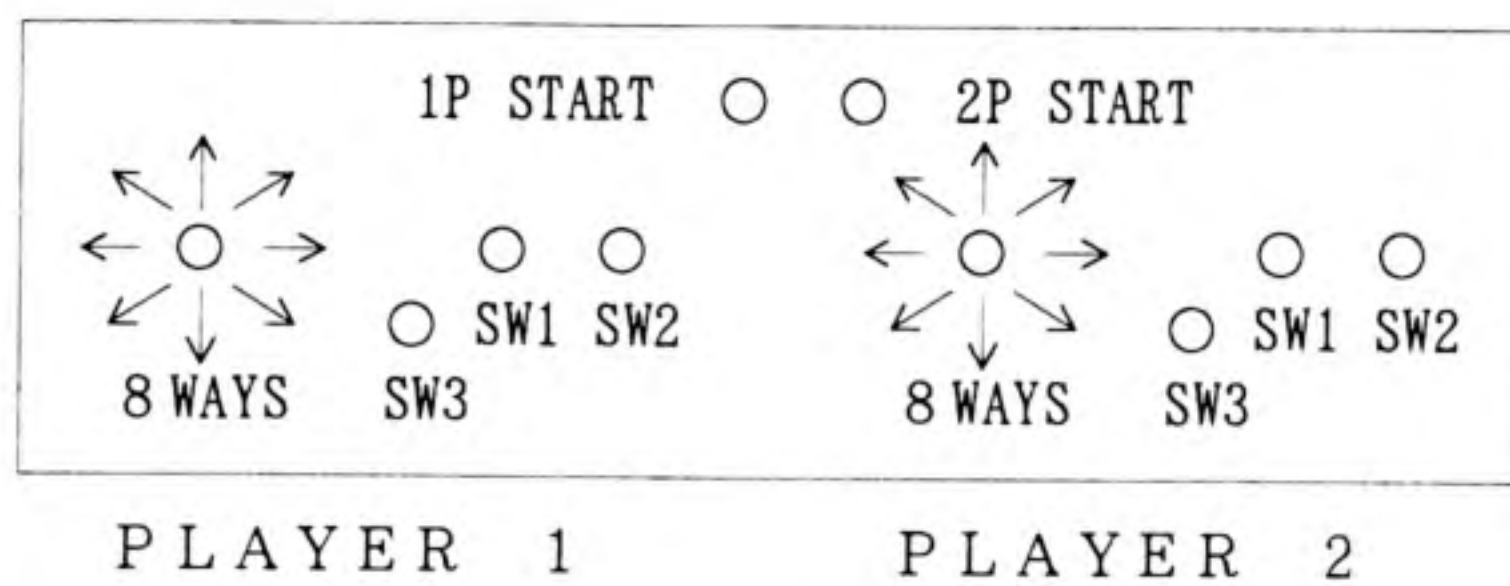
● ＭＯＤＥＬ２は、シールドケース無しで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。 ＭＯＤＥＬ２は必ず付属のシールドケースと共に使用してください。

● ＭＯＤＥＬ２に対応するモニター周波数は２４ｋＨｚです。
２４ｋＨｚに非対応のモニター、２４ｋＨｚに非対応のプロジェクターを用いたキャビネットには使用できません。

● キャビネットの電源は下記の電流容量を確保できる製品を使用してください。
＋５Ｖ：１０Ａ
これに満たない容量の電源を使用した場合、電源等のキャビネット部材を破損する恐れがあります。

● 記載されている内容は、予告なしに変更される場合もございますので、あらかじめご了承ください。

# 2.仕様

①モニター

②コントロールパネル

| | ボタンカラー |
|---|---|
| SW1：パンチ | (SKY BLUE) |
| SW2：キック | (PINK) |
| SW3：バリア | (GREEN) |

# 3. テストモード

テストモードは、主に基板の正確な動作確認、モニターのカラー調整、コインの設定及びゲーム設定の調整ができます。

テスト項目の選択

1）電源投入後、テストボタンを押すと次のようなテスト項目のメニューが表示されます。

```
              TEST MENU

          MEMORY TEST
          T.G.P. TEST
          INPUT TEST
          OUTPUT TEST
          SOUND TEST
          C.R.T. TEST
          GAME ASSIGNMENTS
          COIN ASSIGNMENTS
          BOOKKEEPING
          BACKUP DATA CLEAR
          ALL INITIALIZE
       -> EXIT

 SELECT WITH SERVICE BUTTON
   AND PRESS TEST BUTTON
```

2）サービスボタンを押すと“－＞”が移動します。希望する項目に“－＞”を合わせてテストボタンを押して下さい。

3）テストが終了したら“ＥＸＩＴ”の所へ“－＞”を移動させ、テストボタンを押して下さい。ゲーム画面に戻ります。

重要！

“ＧＡＭＥ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ”、“ＣＯＩＮ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ”内で、ユーザーが再設定した内容は、メニュー画面のＥＸＩＴからテストモードを終了した時点で記録されます。
それまでに電源を切ると、再設定内容は無効になりますのでご注意下さい。

①ＭＥＭＯＲＹ　ＴＥＳＴ

ＩＣボード上のメモリーＩＣの動作確認を行います。
正常なＩＣには、“ＧＯＯＤ”、異常があれば“ＢＡＤ”と表示します。

テスト終了後、テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

②Ｔ．Ｇ．Ｐ．　ＴＥＳＴ

ＩＣボード上のＴＧＰ（画面表示関係のＩＣ）の動作確認を行います。
正常なＩＣには、“ＧＯＯＤ”、異常があれば“ＢＡＤ”と表示します。

テスト終了後、テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

## ③ＩＮＰＵＴ　ＴＥＳＴ

このテストモードでは、各スイッチ／ボタンの状態を表示します。
スイッチ／ボタンを操作した時、“ＯＦＦ”が“ＯＮ”に変われば正常です。

INPUT TEST

| PLAYER | | 1P | 2P |
|---|---|---|---|
| UP | : | OFF | OFF |
| DOWN | : | OFF | OFF |
| RIGHT | : | OFF | OFF |
| LEFT | : | OFF | OFF |
| PUNCH | : | OFF | OFF |
| KICK | : | OFF | OFF |
| BARRIER | : | OFF | OFF |
| START | : | OFF | OFF |

| | | |
|---|---|---|
| COIN CHUTE 1 | : | OFF |
| COIN CHUTE 2 | : | OFF |
| SERVICE SW | : | OFF |
| TEST SW | : | OFF |

PRESS TEST BUTTON TO EXIT

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

## ④ＯＵＴＰＵＴ　ＴＥＳＴ

このテストモードでは、「ＶＥＲＳＵＳ　ＣＩＴＹ」キャビネットのビルボード（１Ｐ，２Ｐの各ＷＩＮＮＥＲランプ、７－ＳＥＧ．）の表示チェックを行うことができます。

NOTE1:　1P WINNER LAMP, 2P WINNER LAMP, 1P 7-SEG, 2P 7-SEG を一定時間繰り返し表示し、その間、表示に該当するビルボードのテストを行います。

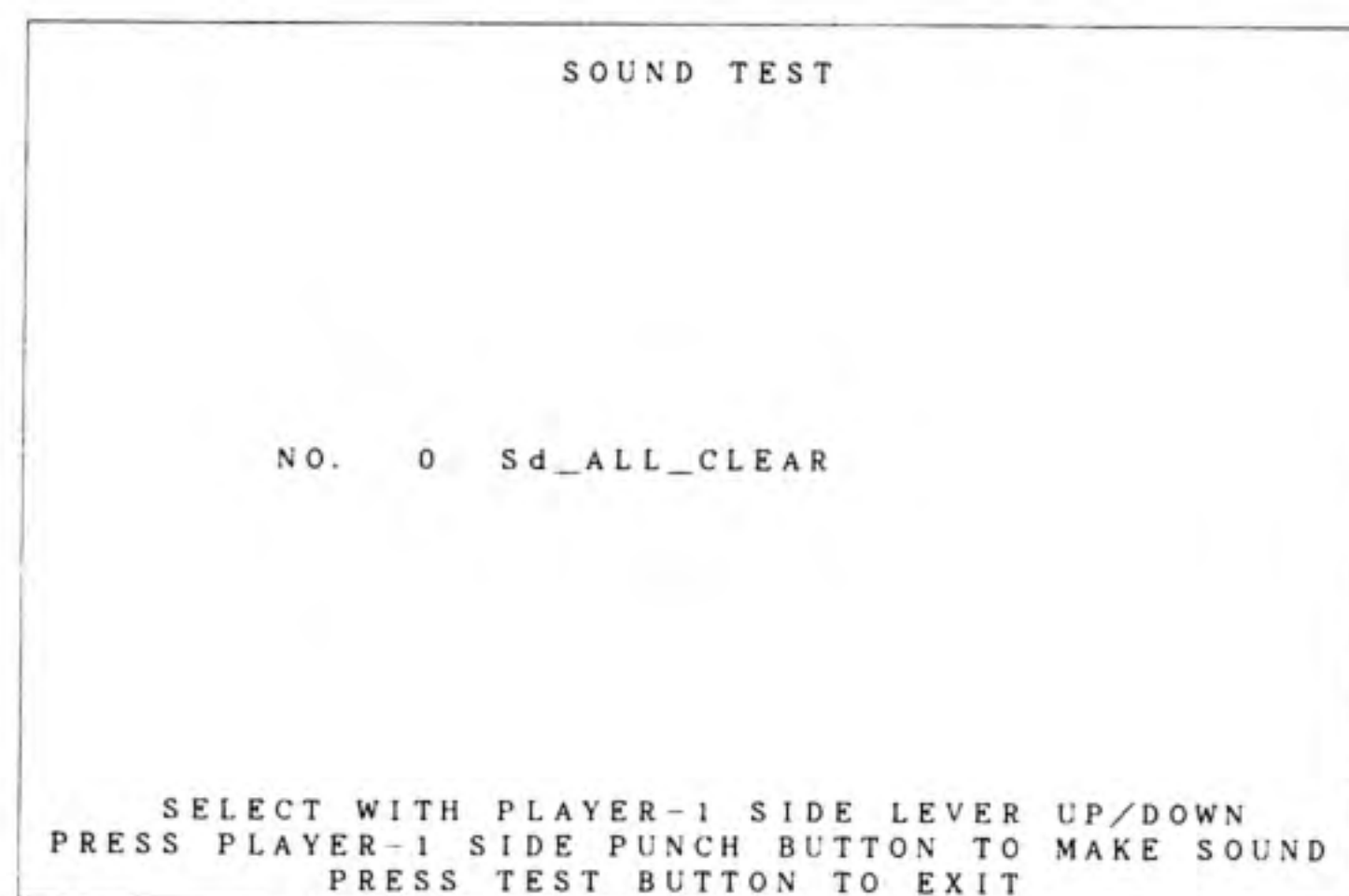
テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

⑤ＳＯＵＮＤ　ＴＥＳＴ

このテストモードでは、ゲームに使用されている音声やＢＧＭの確認を行うことが出来ます。

```
SOUND TEST

NO.  0  Sd_ALL_CLEAR

SELECT WITH PLAYER-1 SIDE LEVER UP/DOWN
PRESS PLAYER-1 SIDE PUNCH BUTTON TO MAKE SOUND
PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

１Ｐレバーの上下でサウンドを選択します。　１Ｐパンチボタンでサウンドを演奏します。

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

⑥Ｃ．Ｒ．Ｔ．　ＴＥＳＴ

Ａ）．ＲＧＢ　カラー調整用画面

このページでは、モニターのカラーの確認及びＢＩＡＳ、ＧＡＩＮの設定ができます。

赤、緑、青の各色は、左端が最も暗く、右に行くに従って１６段階で明るくなります。
モニターの明るさは、白色のカラーバーが左端の時に黒色、右端の時に白色で正常です。
バイアス、ゲインの調整は、調整したい色に１Ｐ側のレバーで“－＞”を合わせ、
１Ｐ側のパンチ／キックボタンでバイアスの調整、２Ｐ側のパンチ／キックボタンでゲインの調整ができます。　通常は変更する必要はありません。

ＥＸＩＴの項目でテストボタンを押すと、モニターサイズ調整用画面に移ります。

Ｂ）．モニターのサイズ調整用画面

このページではモニターのサイズ確認ができます。

チェック用の格子が画面から出ないように調整して下さい。
テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

## ⑦ＧＡＭＥ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ

このテストモードでは、ゲームの難易度等の設定が変えられます。

1）サービスボタンを押すと　－＞　が移動します。希望する項目に　－＞　を合わせて下さい。

2）テストボタンを押すと設定が変わります。

3）設定が終了したら　ＥＸＩＴ　の所へ　－＞　を移動させ、テストボタンを押して下さい。

GAME ASSIGNMENTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| | MATCH COUNT(1P) | 2 | (A) |
| | MATCH COUNT(VS) | 2 | (B) |
| | ENEMY RANK | NORMAL | (C) |
| | TIME | 30 | (D) |
| | ENERGY(1P) | NORMAL | (E) |
| | ENERGY(VS) | NORMAL | (F) |
| | BARRIER | 5 | (G) |
| | BARRIER RESET | OFF | (H) |
| | AUTOMATIC | OFF | (I) |
| | HYPER MODE | ON | (J) |
| | DAMAGE | NORMAL | (K) |
| | ADVERTISE SOUND | ON | (L) |
| | CONTINUE | ON | (M) |
| | COUNTRY | JAPAN | (N) |
| | DISPLAY TYPE | C. R. T. | (O) |
| | VS FINISH | OFF | (P) |
| | INITIALIZE | | (Q) |
| -> | EXIT | | |

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON

↑上記の内容は初期状態の設定です。

（Ａ）ＭＡＴＣＨ　ＣＯＵＮＴ（１Ｐ）　（２～５）
一人プレイの場合において、何セットマッチにするか設定します。

（Ｂ）ＭＡＴＣＨ　ＣＯＵＮＴ（ＶＳ）　（２～５）
対戦プレイの場合において、何セットマッチにするか設定します。

（Ｃ）ＥＮＥＭＹ　ＲＡＮＫ　（ＥＡＳＹ，ＮＯＲＭＡＬ，ＨＡＲＤ，ＨＡＲＤＥＳＴ）
ゲーム全体の難易度を設定します。

（Ｄ）ＴＩＭＥ　（１０，２０，３０，４０，５０，６０，７０，８０，９０，９９）
１セットの時間（秒）を設定します。

（Ｅ）ＥＮＥＲＧＹ（１Ｐ）　（ＥＡＳＹ，ＮＯＲＭＡＬ，ＨＡＲＤ，ＨＡＲＤＥＳＴ）
１人プレイにおけるキャラクターの体力値を設定します。
ＥＡＳＹほど体力値が高く、ＨＡＲＤＥＳＴほど体力値は低くなります。

（Ｆ）ＥＮＥＲＧＹ（ＶＳ）　（ＥＡＳＹ，ＮＯＲＭＡＬ，ＨＡＲＤ，ＨＡＲＤＥＳＴ）
対戦プレイにおけるキャラクターの体力値を設定します。
ＥＡＳＹほど体力値が高く、ＨＡＲＤＥＳＴほど体力値は低くなります。

（Ｇ）ＢＡＲＲＩＥＲ　（１～１０）
キャラクターが持てるバリアの個数を設定します。

（Ｈ）ＢＡＲＲＩＥＲ　ＲＥＳＥＴ　（ＯＦＦ，ＯＮ）
１セット終了ごとに上項目で設定した数にバリアの個数をセットし直すか否か設定します。
ＯＦＦの場合、相手キャラクタを倒すまでセットし直しません。

(I) AUTOMATIC　(OFF, ON)

オートマティックモードを使用できるか否かを設定します。
ONの場合、キャラクター選択直後に「オートマティック」か「マニュアル」かを選択できます。
ここで「オートマティック」を選択した場合、パンチボタン連打やキックボタン連打等の
簡単な操作で多彩な技をだすことができます。

(J) HYPER MODE　(ON, OFF)

ハイパーモードを使用できるか否かを設定します。
ONの場合、試合中に「←＋P＋K」（自キャラが敵キャラの左にいる場合）の操作を
行うことにより、しばらくの間、ハイパーモードになることができます。
ハイパーモード中は通常連続しない技を連続して繰り出すことができます。
ハイパーモードを使用するごとに、バリアの使用回数が1回減ります。

(K) DAMAGE　(NORMAL, REAL)

ダメージ補正を行うか否かを設定します。
NORMALの場合、プレイヤーの強弱を判断し、弱いプレイヤーに有利になるように
ダメージを補正します。
REALの場合、ダメージ補正を行いません。

(L) ADVERTISE SOUND　(ON, OFF)

アドバタイズ音を出すかどうか設定します。

(M) CONTINUE　(ON, OFF)

継続プレイの有無を設定します。　継続プレイ有りの場合、ONに設定します。

(N) COUNTRY　(JAPAN, USA, EXPORT)

メッセージ言語等を設定します。

(O) DISPLAY TYPE　(C.R.T., PROJECTOR)

キャビネットに使用しているディスプレイにより、適当な設定を行って下さい。

(P) VS FINISH　(OFF, ON)

OFF：　対戦プレイ終了後、勝者が一人プレイの続きを行います。
ON：　対戦プレイ終了後、二人ともゲームオーバーになります。　（イベント用）

(Q) INITIALIZE

GAME ASSIGNMENTの全ての設定を初期設定に戻します。

## ⑧ＣＯＩＮ　ＡＳＳＩＧＮＭＥＮＴＳ

このモードではコイン投入に対するクレジットの増加分等の設定が変えられます。

1）サービスボタンを押すと　−＞　が移動します。希望する項目に　−＞　を合わせて下さい。
2）テストボタンを押すと設定が変わります。
3）設定が終了したら　ＥＸＩＴ　の所へ　−＞　を移動させ、テストボタンを押して下さい。

（ＣＯＭＭＯＮ設定）　　（ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ設定）

(A) ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　ＴＹＰＥ　（ＣＯＭＭＯＮ，ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ）
筐体のコインシュート仕様に応じて設定して下さい。

ＣＯＭＭＯＮ
２人のプレイヤーが共通のコインシュートを使用する筐体。

ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ
２人のプレイヤーに対して、各々のコインシュートを設けている筐体。

(B) ＣＲＥＤＩＴ　ＴＯ　１Ｐ　ＳＴＡＲＴ　　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
１Ｐ　ＣＯＮＴＩＮＵＥ　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
１人プレイをスタート／コンティニューするときに必要なクレジット数を設定します。

(C) ＣＲＥＤＩＴ　ＴＯ　１Ｐ　ＳＴＡＲＴ　　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
１Ｐ　ＣＯＮＴＩＮＵＥ　（１～５　ＣＲＥＤＩＴＳ）
対戦プレイをスタート／コンティニューするときに必要なクレジット数を設定します。

(D) ＣＯＩＮ／ＣＲＥＤＩＴ　ＳＥＴＴＩＮＧ　（＃１　～　＃２７）
コイン投入に対するクレジットの増加分を設定します。設定は＃１から＃２７まであり、
○○枚のコインを入れたときに、○○クレジットになるという表し方をしています。
ただし、＃２７はＦＲＥＥ　ＰＬＡＹとなります。
詳しい表示は表１（ＣＯＭＭＯＮ），表２（ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ）を参照下さい。

(E) ＭＡＮＵＡＬ　ＳＥＴＴＩＮＧ
コイン投入に対するクレジットの増加分の設定を、（Ｄ）よりさらに細かく変えることのできるページに移ります。（表３を参照して下さい。）
尚、このＭＡＮＵＡＬ　ＳＥＴＴＩＮＧを行った場合、（Ｄ）ＣＯＩＮ／ＣＲＥＤＩＴ　ＳＥＴＴＩＮＧの設定は無効となります。

表1：COIN／CREDIT SETTING（COIN CHUTE COMMON TYPE）

| 設定名称 | コイン1の動作 | コイン2の動作 |
|---|---|---|
| SETTING #1 | 1 COIN 1 CREDIT | 1 COIN 1 CREDIT |
| SETTING #2 | 1 COIN 2 CREDITS | 1 COIN 1 CREDIT |
| SETTING #3 | 1 COIN 3 CREDITS | 1 COIN 1 CREDIT |
| SETTING #4 | 1 COIN 4 CREDITS | 1 COIN 1 CREDIT |
| SETTING #5 | 1 COIN 5 CREDITS | 1 COIN 1 CREDIT |
| SETTING #6 | 1 COIN 2 CREDITS | 1 COIN 2 CREDITS |
| SETTING #7 | 1 COIN 5 CREDITS | 1 COIN 2 CREDITS |
| SETTING #8 | 1 COIN 3 CREDITS | 1 COIN 3 CREDITS |
| SETTING #9 | 1 COIN 4 CREDITS | 1 COIN 4 CREDITS |
| SETTING #10 | 1 COIN 5 CREDITS | 1 COIN 5 CREDITS |
| SETTING #11 | 1 COIN 6 CREDITS | 1 COIN 6 CREDITS |
| SETTING #12 | 2 COINS 1 CREDIT | 2 COINS 1 CREDIT |
| SETTING #13 | 1 COIN 1 CREDIT | 2 COINS 1 CREDIT |
| SETTING #14 | 1 COIN 2 CREDITS | 2 COINS 1 CREDIT |
| SETTING #15 | 1 COIN 1 CREDIT | 1 COIN 1 CREDIT |
| | 2 COINS 3 CREDITS | 2 COINS 3 CREDITS |
| SETTING #16 | 1 COIN 3 CREDITS | 1 COIN 1 CREDIT |
| | | 2 COINS 3 CREDITS |
| SETTING #17 | 3 COINS 1 CREDIT | 3 COINS 1 CREDIT |
| SETTING #18 | 4 COINS 1 CREDIT | 4 COINS 1 CREDIT |
| SETTING #19 | 1 COIN 1 CREDIT | 1 COIN 1 CREDIT |
| | 2 COINS 2 CREDITS | 2 COINS 2 CREDITS |
| | 3 COINS 3 CREDITS | 3 COINS 3 CREDITS |
| | 4 COINS 5 CREDITS | 4 COINS 5 CREDITS |
| SETTING #20 | 1 COIN 5 CREDITS | 1 COIN 1 CREDIT |
| | | 2 COINS 2 CREDITS |
| | | 3 COINS 3 CREDITS |
| | | 4 COINS 5 CREDITS |
| SETTING #21 | 5 COINS 1 CREDITS | 5 COINS 1 CREDIT |
| SETTING #22 | 1 COIN 2 CREDITS | 3 COINS 1 CREDIT |
| | | 5 COINS 2 CREDITS |
| SETTING #23 | 2 COINS 1 CREDIT | 2 COINS 1 CREDIT |
| | 4 COINS 2 CREDITS | 4 COINS 2 CREDITS |
| | 5 COINS 3 CREDITS | 5 COINS 3 CREDITS |
| SETTING #24 | 1 COIN 3 CREDITS | 2 COINS 1 CREDIT |
| | | 4 COINS 2 CREDITS |
| | | 5 COINS 3 CREDITS |
| SETTING #25 | 1 COIN 1 CREDIT | 1 COIN 1 CREDIT |
| | 2 COINS 2 CREDITS | 2 COINS 2 CREDITS |
| | 3 COINS 3 CREDITS | 3 COINS 3 CREDITS |
| | 4 COINS 4 CREDITS | 4 COINS 4 CREDITS |
| | 5 COINS 6 CREDITS | 5 COINS 6 CREDITS |
| SETTING #26 | 1 COIN 6 CREDITS | 1 COIN 1 CREDIT |
| | | 2 COINS 2 CREDITS |
| | | 3 COINS 3 CREDITS |
| | | 4 COINS 4 CREDITS |
| | | 5 COINS 6 CREDITS |
| SETTING #27 | FREE PLAY | FREE PLAY |

表２：ＣＯＩＮ／ＣＲＥＤＩＴ　ＳＥＴＴＩＮＧ
（ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　ＩＮＤＩＶＩＤＵＡＬ　ＴＹＰＥ）

| 設　定　名　称 | 各席のコインシュート動作 |
|---|---|
| SETTING ＃１ | 1 COIN 1 CREDIT |
| SETTING ＃２ | 1 COIN 2 CREDITS |
| SETTING ＃３ | 1 COIN 3 CREDITS |
| SETTING ＃４ | 1 COIN 4 CREDITS |
| SETTING ＃５ | 1 COIN 5 CREDITS |
| SETTING ＃１１ | 1 COIN 6 CREDITS |
| SETTING ＃１２ | 2 COINS 1 CREDIT |
| SETTING ＃１５ | 1 COIN 1 CREDIT<br>2 COINS 3 CREDITS |
| SETTING ＃１７ | 3 COINS 1 CREDIT |
| SETTING ＃１８ | 4 COINS 1 CREDIT |
| SETTING ＃１９ | 1 COIN 1 CREDIT<br>2 COINS 2 CREDITS<br>3 COINS 3 CREDITS<br>4 COINS 5 CREDITS |
| SETTING ＃２１ | 5 COINS 1 CREDIT |
| SETTING ＃２３ | 2 COINS 1 CREDIT<br>4 COINS 2 CREDITS<br>5 COINS 3 CREDITS |
| SETTING ＃２５ | 1 COIN 1 CREDIT<br>2 COINS 2 CREDITS<br>3 COINS 3 CREDITS<br>4 COINS 4 CREDITS<br>5 COINS 6 CREDITS |
| SETTING ＃２７ | ＦＲＥＥ　ＰＬＡＹ |

表３：ＭＡＮＵＡＬ　ＳＥＴＴＩＮＧ

| ＣＯＩＮ　ＴＯ　ＣＲＥＤＩＴ（１クレジットに必要なコイン数） | 1 COIN 1 CREDIT |
|---|---|
| | 2 COINS 1 CREDIT |
| | 3 COINS 1 CREDIT |
| | 4 COINS 1 CREDIT |
| | 5 COINS 1 CREDIT |
| | 6 COINS 1 CREDIT |
| | 7 COINS 1 CREDIT |
| | 8 COINS 1 CREDIT |
| | 9 COINS 1 CREDIT |

| ＢＯＮＵＳ　ＡＤＤＥＲ（ボーナスコイン） | ＮＯ　ＢＯＮＵＳ　ＡＤＤＥＲ |
|---|---|
| | 2 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |
| | 3 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |
| | 4 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |
| | 5 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |
| | 6 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |
| | 7 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |
| | 8 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |
| | 9 COINS GIVE 1 EXTRA COIN |

| ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　（＃１／＃２）ＭＵＬＴＩＰＬＩＥＲ（各コインシュートの倍率） | 1 COIN COUNTS AS 1 COIN |
|---|---|
| | 1 COIN COUNTS AS 2 COINS |
| | 1 COIN COUNTS AS 3 COINS |
| | 1 COIN COUNTS AS 4 COINS |
| | 1 COIN COUNTS AS 5 COINS |
| | 1 COIN COUNTS AS 6 COINS |
| | 1 COIN COUNTS AS 7 COINS |
| | 1 COIN COUNTS AS 8 COINS |
| | 1 COIN COUNTS AS 9 COINS |

## ⑨ＢＯＯＫＫＥＥＰＩＮＧ

このテストモードでは、コイン投入枚数／クレジット数／タイム／ゲーム回数のデータが確認できます。サービスボタンを押すと次ページに移ります。　テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

### ・１／５　ＧＬＯＢＡＬ　ＤＡＴＡ

```
                 BOOKKEEPING 1/5
                   GLOBAL DATA
            COIN CHUTE #1        0                      (A)
            COIN CHUTE #2        0                      (B)
              TOTAL COINS        0                      (C)

             COIN CREDITS        0                      (D)
          SERVICE CREDITS        0                      (E)
            TOTAL CREDITS        0                      (F)

               TOTAL TIME        0D   0H   0M   0S      (G)
                PLAY TIME        0D   0H   0M   0S      (H)
   PLAY TIME RATIO(*1000)        0                      (I)

         TOTAL GAME COUNT        0                      (J)
                       1P        0                      (K)
                       VS        0                      (L)

           1P GAME TIME A        0D   0H   0M   0S      (M)
         WAIT GAME TIME A        0D   0H   0M   0S      (N)
           VS GAME TIME A        0D   0H   0M   0S      (O)
       TOTAL AVERAGE TIME        --M --S                (P)
                       1P        --M --S                (Q)
                       VS        --M --S                (R)

        PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
           PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

（Ａ）ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　＃１
　　ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　＃１に投入されたコイン枚数を表示します。
（Ｂ）ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　＃２
　　ＣＯＩＮ　ＣＨＵＴＥ　＃２に投入されたコイン枚数を表示します。
（Ｃ）ＴＯＴＡＬ　ＣＯＩＮＳ
　　投入された全てのコイン枚数を表示します。　（Ａ）＋（Ｂ）
（Ｄ）ＣＯＩＮ　ＣＲＥＤＩＴＳ
　　コイン投入によるクレジット数を表示します。
（Ｅ）ＳＥＲＶＩＣＥ　ＣＲＥＤＩＴＳ
　　サービスボタンによるクレジット数を表示します。
（Ｆ）ＴＯＴＡＬ　ＣＲＥＤＩＴＳ
　　クレジット数の合計を表示します。　（Ｄ）＋（Ｅ）
（Ｇ）ＴＯＴＡＬ　ＴＩＭＥ
　　機械の総通電時間を表示します。
（Ｈ）ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ
　　ゲームが行われた時間を表示します。
（Ｉ）ＰＬＡＹ　ＴＩＭＥ　ＲＡＴＩＯ
　　総通電時間に対するプレイ時間の割合を表示します。
（Ｊ）ＴＯＴＡＬ　ＧＡＭＥ　ＣＯＵＮＴ
　　ゲームの総プレイ回数を表示します。　（Ｋ）＋（Ｌ）
（Ｋ）１Ｐ　ＧＡＭＥ　ＣＯＵＮＴ
　　一人プレイ回数を表示します。
（Ｌ）ＶＳ　ＧＡＭＥ　ＣＯＵＮＴ
　　対戦プレイ回数を表示します。
（Ｍ）１Ｐ　ＧＡＭＥ　ＴＩＭＥ　Ａ
　　一人プレイ時間合計を表示します。
（Ｎ）ＷＡＩＴ　ＧＡＭＥ　ＴＩＭＥ　Ａ
　　乱入対戦があった時の乱入対戦時間を除いたゲーム時間合計を表示します。
（Ｏ）ＶＳ　ＧＡＭＥ　ＴＩＭＥ　Ａ
　　対戦プレイ時間合計を表示します。
（Ｐ）ＴＯＴＡＬ　ＡＶＥＲＡＧＥ　ＴＩＭＥ
　　総プレイ時間の平均を表示します。　（（Ｍ）＋（Ｏ）×２）／（Ｊ）
（Ｑ）１Ｐ　ＡＶＥＲＡＧＥ　ＴＩＭＥ
　　１Ｐプレイ時間の平均を表示します。　（Ｍ）／（Ｋ）
（Ｒ）ＶＳ　ＡＶＥＲＡＧＥ　ＴＩＭＥ
　　対戦プレイ時間の平均を表示します。　（Ｏ）／（Ｌ）

### ・2／5 GLOBAL DATA 2

BOOKKEEPING 2/5

GLOBAL DATA 2
-TYPE-B DATA-

| | START | CONTINUE | |
|---|---|---|---|
| 1P PLAY COUNT | 0 | 0 | (S) |
| VS PLAY COUNT | 0 | 0 | (S) |
| 1P AVG. PLAY TIME | --M--S | --M--S | (T) |
| VS AVG. PLAY TIME | --M--S | --M--S | (T) |

(U)

| TIME | COUNT -1P START- | COUNT -VS START- | COUNT -1P CONT- | COUNT -VS CONT- |
|---|---|---|---|---|
| 0~ 30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 1M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 1M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 2M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 2M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 3M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 3M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 4M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 4M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 5M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 5M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 6M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 6M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 7M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 7M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 8M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 8M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 9M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~ 9M30S | 0 | 0 | 0 | 0 |
| ~10M | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10M~ | 0 | 0 | 0 | 0 |

PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
PRESS TEST BUTTON TO EXIT

(S) 1P PLAY COUNT, VS PLAY COUNT
　1Pプレイ、対戦プレイの各ゲーム回数を表示します。
(T) 1P AVG. PLAY TIME, VS AVG. PLAY TIME
　1Pプレイ、対戦プレイの各ゲーム時間の平均を表示します。
(U) 各プレイ時間あたりのゲーム回数分布表を表示します。

### ・3／5 1P GAME DATA

BOOKKEEPING 3/5

1P GAME DATA

| | | |
|---|---|---|
| GAME COUNT | 0 | (V) |
| TOTAL TIME | 0D 0H 0M 0S | (W) |
| AVG TIME | --M --S | (X) |
| MIN TIME | 0M 0S | (Y) |
| MAX TIME | 0M 0S | (Z) |
| CONTINUE COUNT | 0 | (a) |
| SET COUNT | 0 | (b) |
| DRAW COUNT | 0 | (c) |
| WIN BY K.O. COUNT | 0 | (d) |
| WIN BY JUDGE COUNT | 0 | (e) |

(f)

| ROUND (th) | ----COUNT---- TOTAL (times) | WIN (times) | ----TIME---- TOTAL (sec) | AVG. (sec) | WIN RATE (*1000) |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 2 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 3 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 4 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 5 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 6 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 7 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 8 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 9 | 0 | 0 | 0 | ---- | |
| 10 | 0 | 0 | 0 | ---- | |

PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
PRESS TEST BUTTON TO EXIT

| | |
|---|---|
| (V) GAME COUNT | 1Pプレイの回数を表示します。 |
| (W) TOTAL TIME | 1Pプレイの総時間を表示します。 |
| (X) AVG TIME | 1Pプレイ時間の平均を表示します。 |
| (Y) MIN TIME | 1Pプレイ時間の最短を表示します。 |
| (Z) MAX TIME | 1Pプレイ時間の最長を表示します。 |
| (a) CONTINUE COUNT | 1Pプレイのコンティニュー回数を表示します。 |
| (b) SET COUNT | 1Pプレイの総セット数を表示します。 |
| (c) DRAW COUNT | 1Pプレイの引き分け回数を表示します。 |
| (d) WIN BY K.O. COUNT | 1Pプレイのノックアウトによる勝利回数を表示します。 |
| (e) WIN BY JUDGE COUNT | 1Pプレイの判定勝利回数を表示します。(TIME OVER) |

(f) 1P時、各ラウンドにおけるプレイ回数、勝利回数、総プレイ時間、平均プレイ時間、勝率を
　表示しています。

## ・4／5　VS　GAME　DATA

```
                 BOOKKEEPING 4/5
                  VS GAME DATA
(g)          GAME COUNT          0     GAME TIME   COUNT
                                         (sec)    (times)
(h) TOTAL TIME       0D   0H   0M   0S    ~ 10        0
(i)   AVG TIME                --M  --S    ~ 13        0
(j)   MIN TIME                 0M   0S    ~ 16        0
(k)   MAX TIME                 0M   0S    ~ 19        0
                                          ~ 22        0
(l)         CONTINUE COUNT           0    ~ 25        0
(m)              SET COUNT           0    ~ 28        0
(n)             DRAW COUNT           0    ~ 31        0
(o)       WIN BY K.O. COUNT          0    ~ 34        0
(p)     WIN BY JUDGE COUNT           0    ~ 37        0
                                          ~ 40        0
                                          ~ 43        0
                                          ~ 46        0
                                          ~ 49        0
                                          ~ 52        0
                                          ~ 55        0   (q)
                                          ~ 58        0
                                          ~ 61        0
                                          ~ 64        0
                                          ~ 67        0
                                          ~ 70        0
                                          ~ 73        0
                                          ~ 76        0
                                          ~ 79        0
                                          ~ 82        0
                                          ~ 85        0
                                          ~ 88        0
                                          ~ 91        0
                                          ~ 94        0
                                          ~ 97        0
                                          ~100        0
                                          ~103        0
                                          104~        0
          PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
             PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

(g) GAME　COUNT　　　　　　対戦プレイの回数を表示します。
(h) TOTAL　TIME　　　　　　対戦プレイの総時間表示します。
(i) AVG　TIME　　　　　　　対戦プレイの平均時間を表示します。
(j) MIN　TIME　　　　　　　対戦プレイの最短時間を表示します。
(k) MAX　TIME　　　　　　　対戦プレイの最長時間を表示します。
(l) CONTINUE　COUNT　　　　対戦プレイのコンティニュー回数を表示します。
(m) SET COUNT　　　　　　　対戦プレイの総セット数を表示します。
(n) DRAW　COUNT　　　　　　対戦プレイの引き分け回数を表示します。
(o) WIN　BY　K.O.　COUNT　　対戦プレイのノックアウトによる勝利回数を表示します。
(p) WIN　BY　JUDGE　COUNT　対戦プレイの判定勝利回数を表示します。
(q) 対戦プレイにおける、プレイ時間あたりのゲーム回数分布表です。
　　難易度設定等の目安にして下さい。

## ・5／5　VS　GAME　DATA　2

```
                 BOOKKEEPING 5/5

                 VS GAME DATA 2

                   VS DIAGRAM

            MY CHAR : SONIC                          (s)

V.S.CHAR.      WIN.    LOSE. 0%   RATE.   100%
SONIC            0       0 -
TAILS            0       0 -
AMY              0       0 -
BEAN             0       0 -
FANG             0       0 -
BARK             0       0 -
KNUCKLES         0       0 -
ESPIO            0       0 -


A VICTORY STREAK     0                               (t)

        SELECT WITH PLAYER 1 SIDE LEVER UP/DOWN
          PRESS SERVICE BUTTON TO CONTINUE
             PRESS TEST BUTTON TO EXIT
```

この画面はMY　CHAR（s）で選択したキャラクターの、他のキャラクターに対する勝ち数、負け数、勝率を表示します。　1Pレバーの上下でMY　CHARを変更します。
(t) A　VICTRY　STREAK　　対戦プレイにおける、そのキャラクターの最大連勝数です。

## ⑩ＢＡＣＫＵＰ　ＤＡＴＡ　ＣＬＥＡＲ

このモードで、ＢＯＯＫＫＥＥＰＩＮＧの内容を消去することができます。

```
BACKUP DATA CLEAR

YES (CLEAR)
-> NO (CANCEL)

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON
```

消去するときは、“->”をサービスボタンで“ＹＥＳ”に合わせて、テストボタンを押します。
“ＮＯ”に合わせるてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。
消去が完了すると“ＣＯＭＰＬＥＴＥ”と表示され、メニュー画面に戻ります。

## ⑪ＡＬＬ　ＩＮＩＴＩＡＬＩＺＥ

このモードで、全ての設定内容を初期化します。

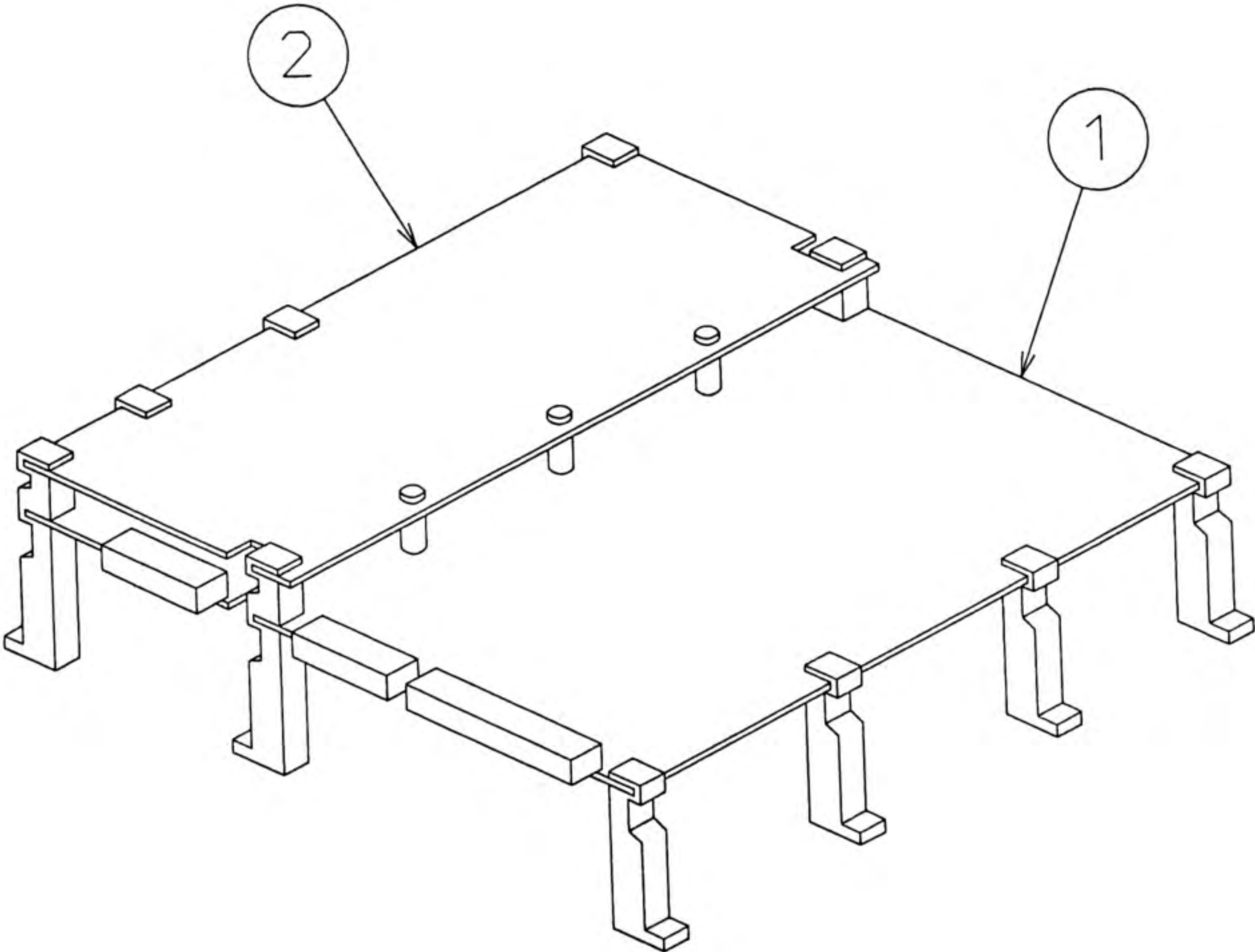
```
ALL INITIALIZE

YES (INIT.)
-> NO (CANCEL)

SELECT WITH SERVICE BUTTON
AND PRESS TEST BUTTON
```

初期化するときは、“->”をサービスボタンで“ＹＥＳ”に合わせて、テストボタンを押します。
“ＮＯ”に合わせるてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。
初期化が完了すると“ＣＯＭＰＬＥＴＥ”と表示され、メニュー画面に戻ります。

# 4.ゲームボード

「ＳＯＮＩＣ　ＴＨＥ　ＦＩＧＨＴＥＲＳ」はゲームボード上のＤＩＰ　ＳＷを操作して設定変更する必要はありません。
事故や故障の原因になりますので、ゲームボードを露出することは控えて下さい。
ゲームボードを交換する際は、改造説明書（ＣＶＴインストラクション）もしくは改造前の製品の取扱説明書をお読み下さい。

| | PART NO. | DESCRIPTION | |
|---|---|---|---|
| GAME BD (①+②) | 833-12665 | GAME BD SONIC THE FIGHTERS | |
| ①MAIN BD | 837-10854-91<br>837-10854-01<br>837-12312 | MODEL2 B-CRX MAIN BD COM<br>MODEL2 B-CRX MAIN BD COM<br>B-CRX MAIN BD COM REV1.1 | 何れか一つ |
| ②ROM BD | 834-12666 | ROM BD SONIC THE FIGHTERS | |

株式会社 セガ・エンタープライゼス

SEGA

本　　　社　〒144　東京都大田区羽田1-2-12
第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル
電話　A　M　施　設　03-5736-7830
国　内　販　売　03-5736-7700
札 幌 支 店　〒062　札幌市豊平区豊平五条3-2-34
電話　(代　表)　011-841-0248
関 西 支 店　〒561　大阪府豊中市豊南町東2-5-3
電話　(代　表)　06-334-5333
九 州 支 店　〒810　福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5
電話　(代　表)　092-452-6841